スーパーファミコン®

SHVC-AGRJ-JPN



GP-1 RS RAPID STREAM

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

ATLUS

〈ごあいさつ〉

このたびは、アトラスのスーパーファミコンソフト「GP-1 RS」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。
なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。
また、ごく稀に強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。
こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。
また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

使用上のご注意

- ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分~15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、及び強いショックを避けてください。
また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

CONTENTS

もくじ

USER'S MANUAL

■コントローラーの使い方



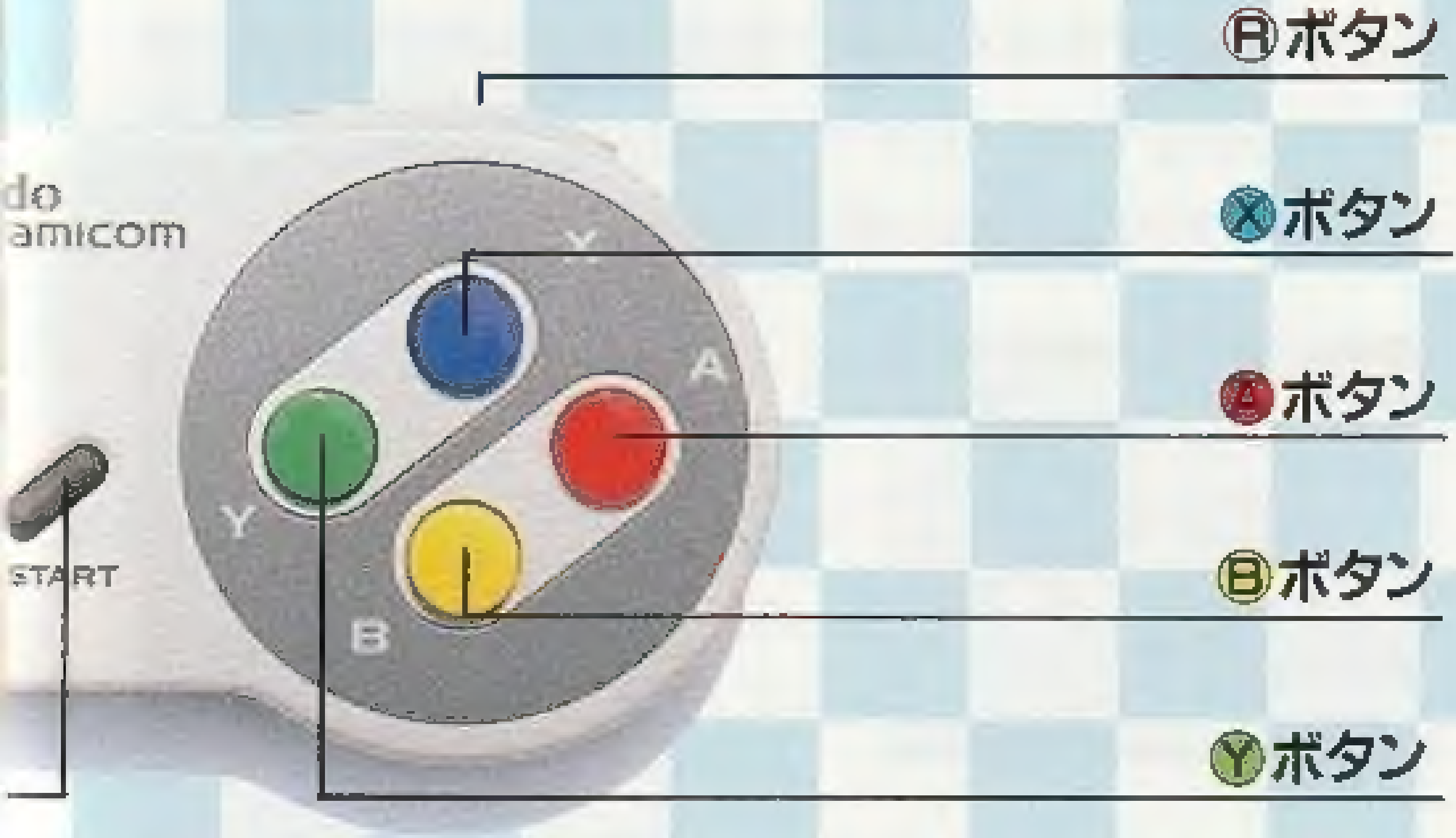
Ⓛボタン

十字ボタン

SELECTボタン

STARTボタン

	通常画面	RACE画面
Aボタン	●コマンドの決定 ●チューンナップ時ポイントを増やす	●ACCELERATION
Bボタン	●マシンセレクト時のキャンセル ●データセーブ時OVERWRITEのキャンセル ●チューンナップ時ポイントを減らす	●BRAKE(TYPE A、B) ●バンク角の固定(TYPE C、D)
Xボタン	●文字入力時のカーソル送り ●コースセレクト時のMAPとBEST RECORDの表示切替	●バンク角の固定(TYPE A、B) ●BRAKE(TYPE C、D)
Yボタン	●文字入力時のカーソル戻し ●コースセレクト時のMAPとBEST RECORDの表示切替	——



	通常画面	RACE画面
Rボタン	●コースセレクト時のMAPとBEST RECORDの表示切替	●GEAR UP(TYPE A、C)
Lボタン	●コースセレクト時のMAPとBEST RECORDの表示切替	●GEAR DOWN (TYPE A、C)
SELECTボタン	●コースセレクト時のMAPとRECORDの表示切替	——
STARTボタン	●コマンドの決定 ●強制EXIT	——
十字ボタン	●コマンドの選択 ●文字入力時のカーソル移動	●マシンコントロール
十字ボタン上		●GEAR UP(TYPE B、D)
十字ボタン下		●GEAR DOWN (TYPE B、D)

TYPE A、B、C、D……OPTION(☞7P)を参照してください。

■ゲームの始め方

オープニングデモでゲーム中選択できる6台のマシンのスペックが紹介されます。オープニングデモ中、STARTボタンを押すと、タイトル画面が表示されます。



タイトル画面でメニューを選んでSTARTボタンを押すと、各モードの画面に移ります。

GP RACE ……………………………8Pを参照してください。

TIME ATTCK ……………………12Pを参照してください。

VS BATTLE ………………………13Pを参照してください。

OPTION ………………………………7Pを参照してください。

OPTION



オプション画面が表示されます。十字ボタンで各メニューに合わせ、Aボタンを押してください。



● PAD ASSIGN

コントローラーの操作方法を変えられます。十字ボタン左右でPAD TYPE A～Dが選べます。Aボタンで決定です。



● LEVEL

難易度の設定が変わります。十字ボタン左右でEASY/NORMAL/HARDのいずれかを選べます。

EASY 自分のバイクとその他のバイクが接触しても何も起きません。

NORMAL バイク同士が接触すると、一定時間操作が効きにくくなりますが、転倒はしません。

HARD ノーマル設定に転倒の要素が加わります。バイク同士の接触や、無理なコーナーリングをすると転倒することがあります。

● SOUND

MONO/STEREOの選択ができます。

●RACE LAP

VS BATTLE時の周回数を3周から5周の間で選択できます。十字ボタン左右で3/4/5のいずれかを選べます。GP RACE、TIME ATTACKでは5周となります。

●NAME EDIT



GP RACEに登場するライダーの名前を変更できます。十字ボタンでカーソルを動かしAボタンで決定してください。最大8文字まで入力できます。文字の削除はBボタンです。

※GP RACEを始める前に入力してください。GP RACEの途中から名前を変えてもゲームには反映されません。

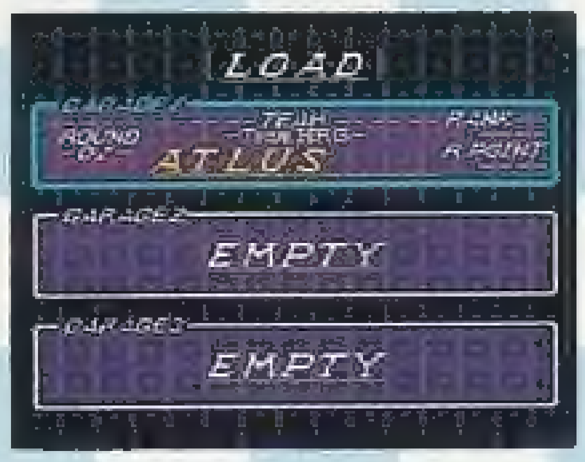
GP RACE

世界のバイクレースの最高峰GP-1クラスでの優勝を目指します。日本選手権4戦後の成績により、入団できるチームが変わります。成績が良いほどポテンシャルの高いマシンを持ったチームを選べるようになります。世界選手権14コースを転戦しポイントを獲得します。最終ポイント獲得数で優勝が決まります。世界選手権では、マスコミやファンのサイン攻勢、ライバルの挑戦があなたを待ち受けています。

ネームエントリー
↓
チームセレクト
↓
日本選手権4ラウンド
↓
チーム入団
↓
セーブデータ決定
↓
世界選手権14ラウンド
↓
順位決定

ゲームを最初から始める時は[NEW GAME]、前回の続きから再開する場合は[CONTINUE]を選択してください。日本選手権を一度もクリアーしていない場合は、セーブデータはありません。

日本選手権をクリアーした時、セーブ画面が表示されます。Aボタンで決定です。その後はラウンドが終わるごとに自動的にセーブされます。



[NEW GAME]

●NAME ENTRY

名前入力です。十字ボタンでカーソルを動かしAボタンで決定してください。最大8文字まで入力できます。文字の削除はBボタンです。





●TEAM SELECT

チームのセレクト、ミッション選択をします。十字ボタンで左右で全6チーム、6台の中からマシンを決定後、ミッション選択をします。Trans mission Type 6MT(6速マニュアルミッション)とAT(オートマチック)のどちらかを選びます。Aボタンで決定します。

● RACE

予選後、本戦に入ります。

● PRACTICE



練習モードです。レース前に一度走ってみて、コースを覚えましょう。コースを覚えることが勝利への近道です。

RACE/QUALIFY

予選です。そのラウンドのコースを2周し、2周目のラップタイムによってFINAL RACEのスターティング・グリッド(スタート位置)が決まります。

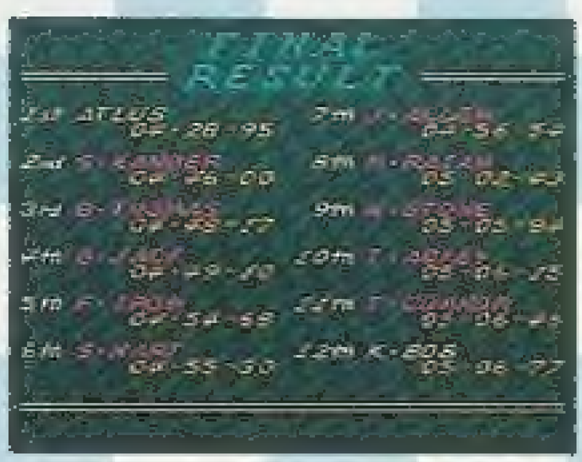
RACE/FINAL



FINAL RACEではプレイヤーのマシンを含む12台でコースを5周し、順位を競います。ゴール順にポイントを獲得でき、総合順位が決まります。

RESULT

そのラウンドのレース結果を表示します。



●ポイントランキング

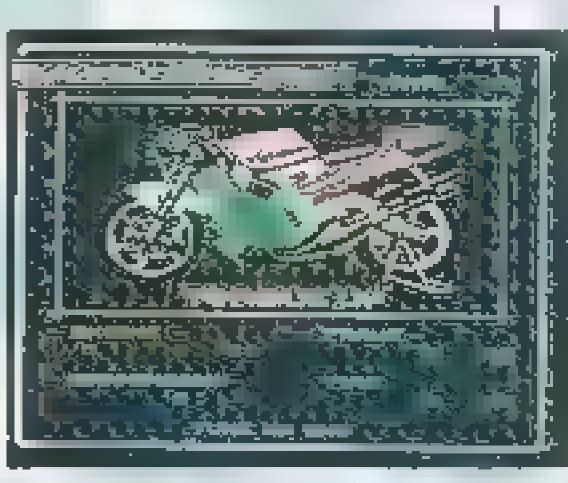
最終ポイント獲得数で優勝が決まります。各レース終了後、順位により規定のポイントをもらえます。0ポイントの場合もあります。



今までのポイント合計数

●チューンナップポイント（世界選手権のみ）

順位によってチューンナップのためのポイントがもらえます。レース終了後、右の画面で、パワーアップしたいパーツにポイントを振り分けます。



各パーツの一定ポイントが溜まるとパーツのレベルがアップします。

レース成績がよいと、新聞報道や、ファンがサインを求めてきます。サインをするとボーナスポイントがもらえます。



予選後、ライバルが挑戦してくることがあります。挑戦を受け、レースに勝つとそのレースでライバルが獲得したチューンナップポイントをそのままもらえます。負けた場合は、そのレースでの自分の獲得ポイントを相手に取られてしまいます。



TIME ATTACK

1Pでコースごとのタイムを競います。自己記録を更新し、より速いタイムを目指しましょう。各コース5つまでのベストタイムが記録されます。

● COURSE SELECT



13カ国、17サーキットのうち好きなコースを選べます。十字ボタンでカーソルを動かします。A以外のボタンで各コースのBEST RECORD TOP5が表示されます。

● MACHINE SELECT



マシンのセレクト、ミッション選択をします。十字ボタンで左右で全6台の中から好きなマシンを決定後、ミッション選択します。Trans mission Type 6MT(6速マニュアルミッション)とAT(オートマチック)のどちらかを選びます。Aボタンで決定します。

TIME ATTACK RESULT



そのラウンドのレース結果を表示します。



● **RE START**
レースを再開できます。

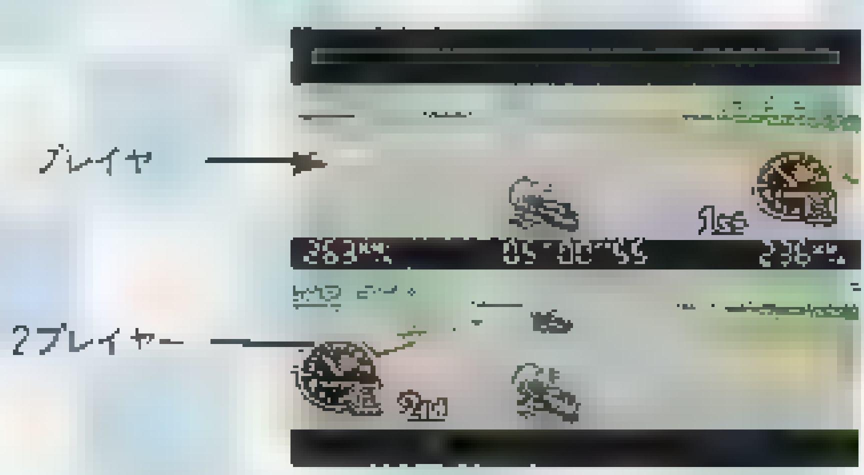
● **COURSE CHANGE**
コースの変更ができます。

● **MACHINE CHANGE**
マシンの変更ができます。

■VS BATTLE

2P対戦です。友達と二人で競争しましょう。

COURSE SELECT、各MACHINE SELECT終了後、VS BATTLE RACEに入ります。



RESULT

レース終了後、それぞれのトータルタイムとベストタイムが表示されます。



- **RE START**
  レースを再開できます。
- **COURSE CHANGE**
  コースの変更ができます。
- **MACHINE CHANGE**
  マシンの変更ができます。

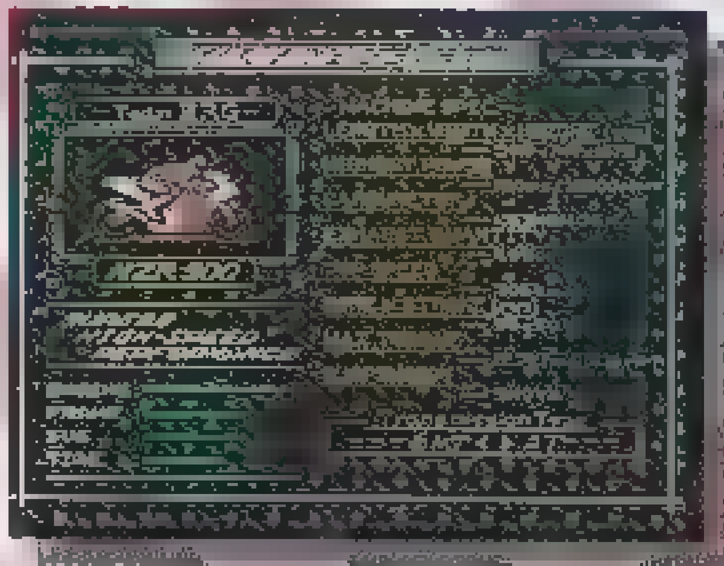


■マシン紹介

NZR500

Team HRG

エンジンの性能、加速がよく、マックススピードも高いがサスペンションが熟成されておらずハンドリングで難がある。





RJV-γ

Lucky Stroke

全体的に熟成されており、加速力があり、操作性もなかなか良い。

YTR500

Marllbora

サスペンションが熟成されており、操作性重視のマシン。マックススピードもなかなか高い。



W594

Cagba

特に秀でたところもなく、特に難点といえるところのない平均的性能を持っているマシン。





NZR500

Docades

Team HRGのマシンの旧型で1ランク性能が劣る。しかし、豊富なレース経験により、マシンにあったタイヤは熟成されコーナーでスピードを落とさず抜けることができる。

ROG

Motor Paris

Marlboraのマシンの旧型改良したマシン。サスペンションが熟成されていてMarlboraのマシンよりコーナーリングが良い。



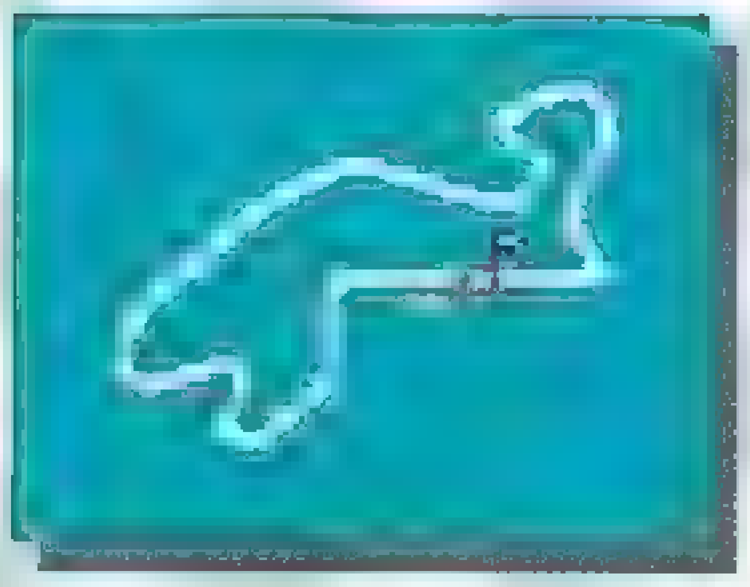
コース紹介

AUSTRALIA



2つのヘアピンをいかに速くコースアウトせず走り抜けるかがポイント。最終コーナーはホームストレートでスピードが出るようなコーナーリングで走ると良いだろう。

MALAYSIA



1コーナー後のシケインでコースアウトしないようマシンの体制を立て直そう。

JAPAN



2コーナーは意外にきついのでコーナーアウトしやすい。1コーナーの進入がポイント。

SPAIN

高速サーキットなのでスピード勝負になるが最終コーナーはヘアピンなのでオーバースピードで侵入しないように注意。



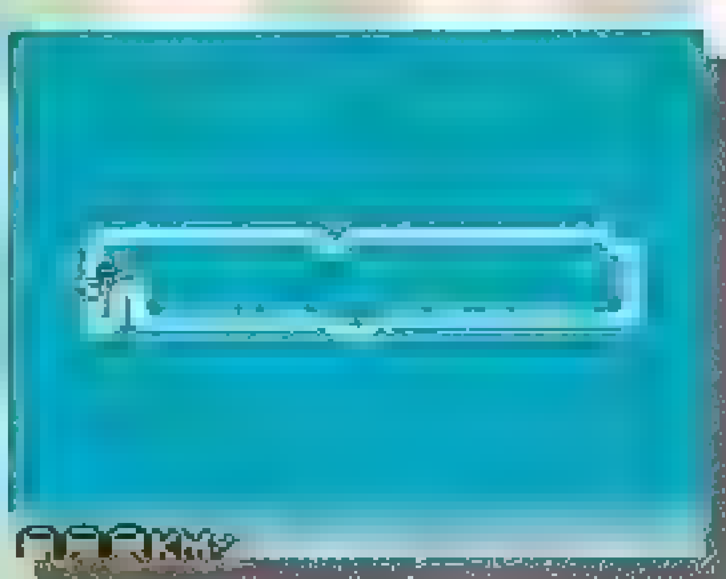


AUSTRIA

簡単なコース。シケインの進入のみ注意。

GERMANY

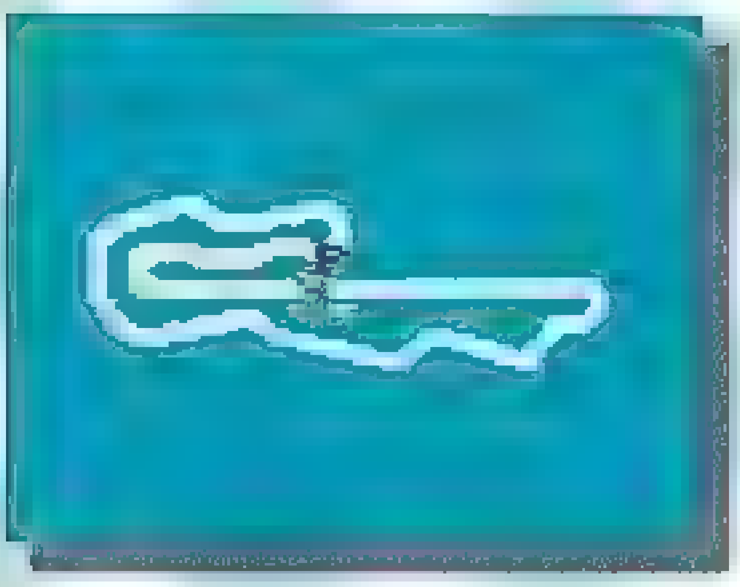
高速サーキット。2つのシケインでスピードを落とさずストレートに結びつける。最高速テストもできるぞ。



NETHERLAND

単調なコーナーが続くコース。カーブがきついわけではないので、コーナーをインベタで走り抜ける。





ITALY

ストレートが長くスピード勝負のコース。S字とヘアピンをうまく走り抜ける。

FRANCE

2つのヘアピンをいかにスピードを落とさずに走れるかがポイント。



GREAT BRITAIN

1コーナーの次のS字を直線的に走り、ヘアピンと最終コーナーでコースアウトしないように走る。



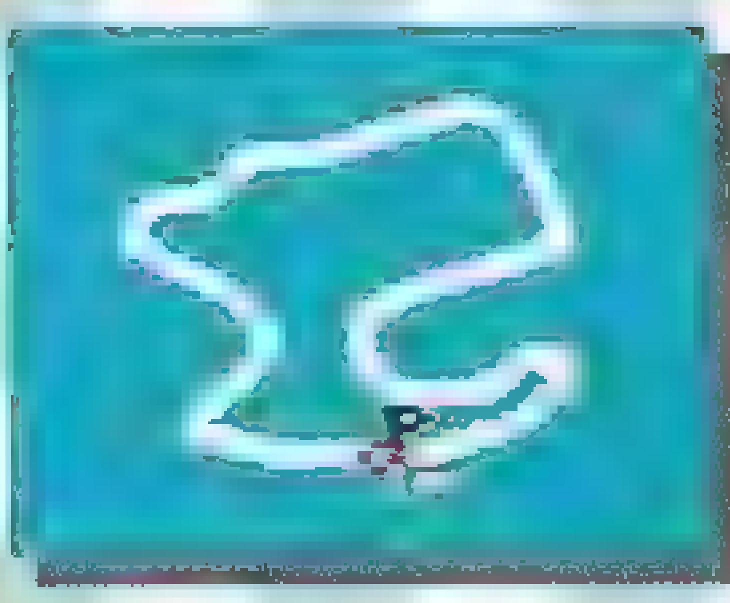


CZECH

直角のコーナーが連続する中途半端なコース。

U.S.A

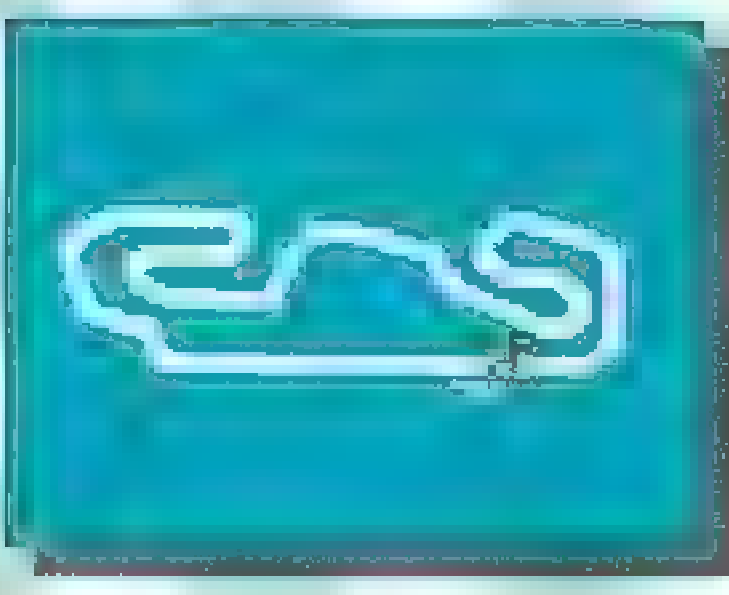
難しいコースではないが、スピードに乗った後の1コーナーのヘアピンを気をつける。



ARGENTINA

最終コーナーは、右に180度以上回り込み、すぐ逆向きのコーナーになるので、素早くマシンを切り返すことが大切。





EUROPE

パッシングポイントが無いので予選のポールをとり、逃げきることが大切。

VIEW-SIGHT

2週目以降の1コーナーは、ホームストレートでスピードが出ているので、コースアウトしないように気をつけること。



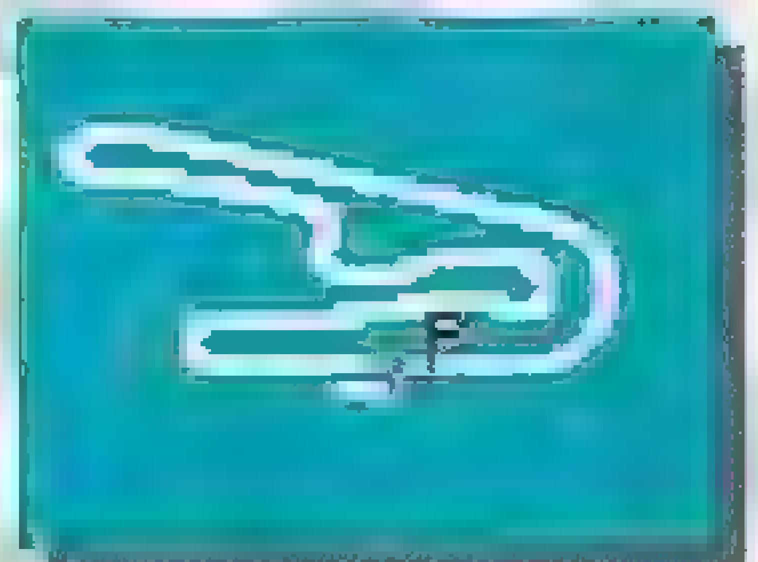


MOUNTAIN

きついカーブは無いので、すべてのコーナーを全開で走り抜けるようにする。

TWIN HEAD

最終コーナーは、バックストレートのスピードを落とさず走り、ホームストレートにつなげる。



■ライバル紹介(世界選手権)



B. THOMAS

Team HRG

現在頂点に立つライダー。マシンの特長を生かし、高速サーキットを得意としている。

F. BRAD

Team HRG

確実に上位入賞する、堅実なベテランライダー。高速サーキットを得意としている。





B. JACK

Lucky Stroke

テクニカルサーキットを得意とし、FINAL LAPの追い上げはすさまじいものがある。



F. IRON

Lucky Stroke

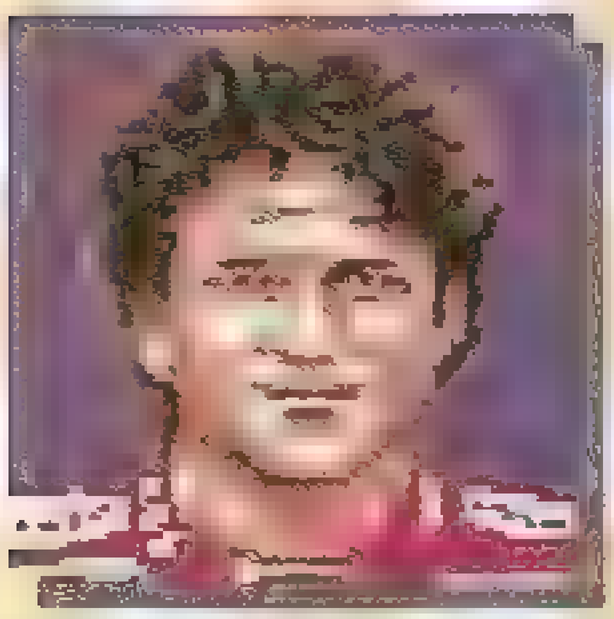
JACKと同じテクニカルサーキットを得意としているが若干コーナーリングスピードが遅い。

S. XANDER

Marllbora

鋭いコーナーリングで、中高速サーキットが得意。スピードもあり、スタートダッシュが決まると、手強い。





M. RAIAN

Marllbora

大ベテランのライダー。芸術的なコーナーリングでラインブロックする。



J. ALLEN

Cagiba

伝統あるチームに大抜擢された若手ライダー。スタートダッシュに定評がある。

W. STONE

Cagiba

安定した走りをするライダー。中低速サーキットを得意とする。





S. HART

Decades

有望な若手ライダー。低速サーキットを得意とし、コーナーの立ち上がり加速が速い。



T. ACKEY

Docades

最近スランプに陥っている中堅ライダーだが低速サーキットを得意とする。

T. CONNOR

Motor Paris

コーナーへの突っ込みは度胸満点。ヘアピンは特に切れ味の良いコーナーリングをする。中低速サーキットを得意とする。





K. BOB

Motor Paris

スタートダッシュにすべてを賭けているライダー。中低速サーキットを得意とする。

ワンポイントアドバイス

◆ゲームになれたらカーブでXボタン(TYPE-C、DはBボタン)を押してみよう。バンク角のキープができるぞ。キープ中に十字ボタンを押すと、角度の微調整もできるぞ。完璧な走行ラインを目指せ!

◆スタート時にエンジン回転数をレッドゾーンぎりぎりに合わせると(10000〜11000回転)ロケットスタートができるぞ。スタートダッシュで先頭に飛び出して1位をキープしよう。

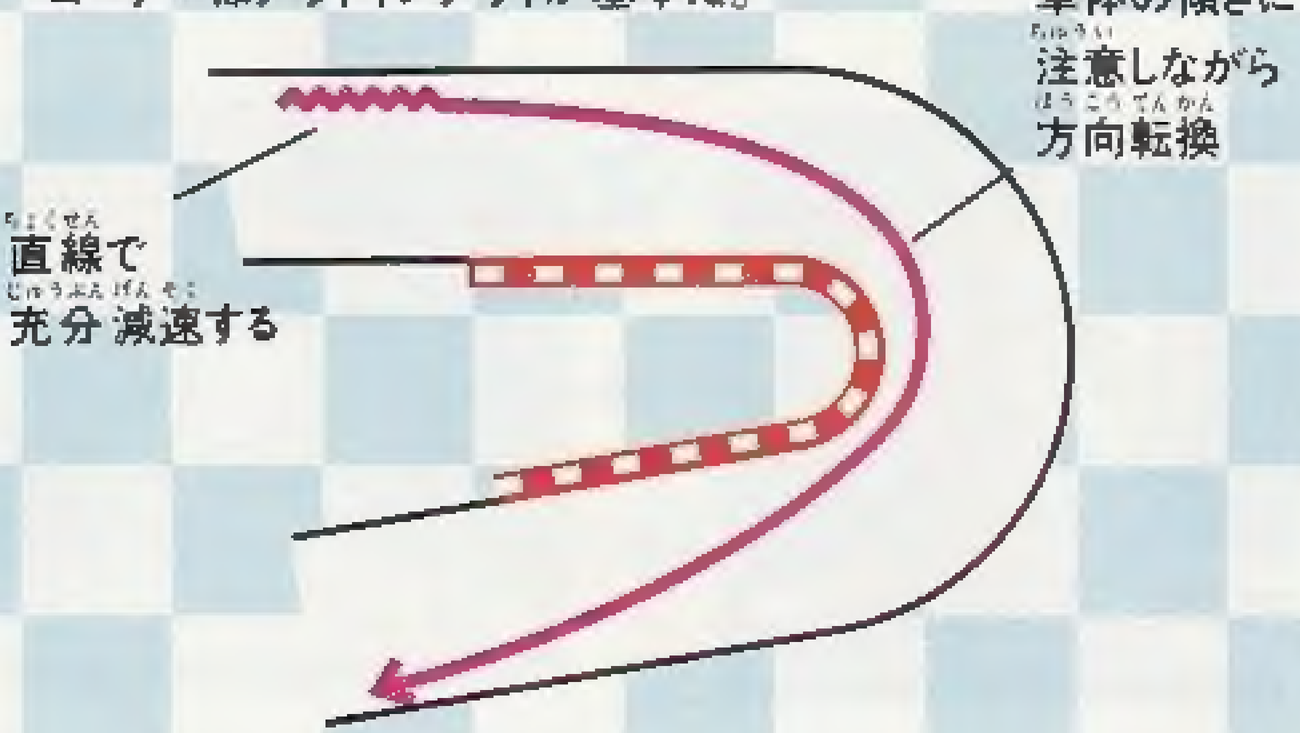
◆無理なドリフト走行をすると、EASY、NORMALの場合、減速してしまう。HARDの場合は転倒してしまうこともあるので注意。

◆芝に入ると急な減速に陥るのでコース外に出ないよう走る。

◆以下は、コーナーの抜け方について説明しよう。

●急なコーナー

コーナーはアウトインアウトが基本だ。



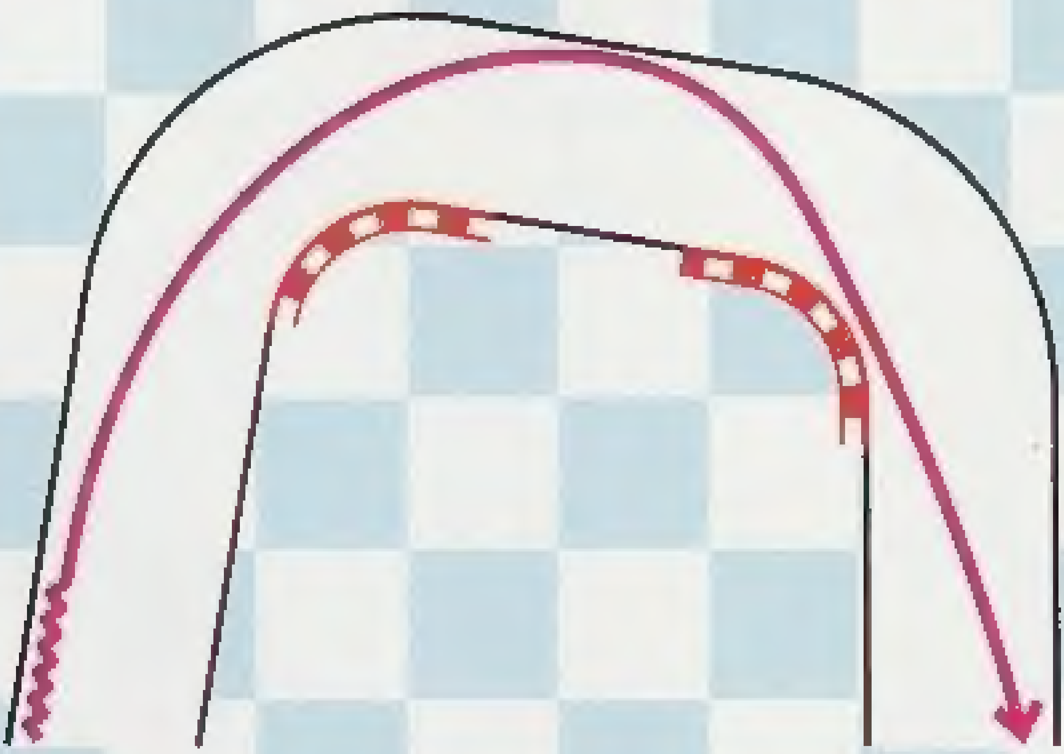
コーナーの出口が見えたらフルスロットル!!

●S字のコーナー



直線的に抜けると速いぞ

●複合コーナー



ひとつの大きなコーナーとして曲がろう。

アドバイスをもとにテクニックを磨いて頂点を目指すのだ！

株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区津久戸町3-12